

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN ALAT
PERAGA KONKRIT KELAS III
SDN 19 SUNGAI KUNYIT**

JURNAL PENELITIAN

OLEH

MUHARNI

NIM F.34211345



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN ALAT
PERAGA KONKRIT KELAS III
SDN 19 SUNGAI KUNYIT

JURNAL PENELITIAN

MUHARNI
NIM F.34211345

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Abdussamad, M.Pd
NIP 19570503 198603 1 004

Dr. Rosnita, M.Si
NIP 19621005 198703 2 003

Mengetahui,

Dekan

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Dr. Aswandi
NIP 19580513 198603 1 002

Drs. H. Maridjo Abdul Hasymi, M.Si
NIP 195101281976031001

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN ALAT
PERAGA KONKRIT KELAS III
SDN 19 SUNGAI KUNYIT**

Muharni, Drs. Abdussamad, M.Pd, Dr. Rosita, M.Si
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Abstrak : Peningkatan aktivitas pembelajaran Matematika menggunakan alat peraga konkrit kelas III SDN 19 Sungai Kunyit. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran matematika menggunakan alat peraga konkrit kelas III Sungai Kunyit. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jumlah siswa 24 orang berdasarkan perhitungan skor rata-rata aktivitas fisik siklus I sebesar 66,6%, siklus II 95,8% berarti ada peningkatan aktivitas fisik sebesar 29,2%. Pada aktivitas mental siklus I 33,3%, siklus II 70,8% berarti ada peningkatan aktivitas mental sebesar 37,5%. Pada aktivitas emosional siklus I 45,8%, siklus II 83,3% berarti ada peningkatan aktivitas mental sebesar 37,5%. Hal ini berarti pembelajaran matematika menggunakan alat peraga konkrit dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SDN 19 Sungai Kunyit.

Kata Kunci : Aktivitas Siswa, Pembelajaran Matematika, Alat Peraga Konkrit

Abstract: Increased activity of learning mathematics using Class III concrete props SDN 19 Turmeric River. This study aimed to describe the increase in the activity of learning mathematics using Class III concrete props Turmeric River. The research method used was action research (PTK) with 24 people based on the number of students on average score calculation of physical activity first cycle of 66.6%, 95.8% second cycle means that there is an increase in physical activity by 29.2%. In the first cycle of mental activity 33.3%, 70.8% second cycle means there are [Strengthening the mental activity of 37.5%. In the first cycle of emotional activity 45.8%, 83.3% second cycle means that there is an increase in mental activity by 37.5%. This means learning math using concrete props can increase the activity of class III students of SDN 19 River Turmeric.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pusat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori, bilangan aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit untuk menguasai dan menciptakan teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengalaman masalah yang sesuai dengan situasi (Contextual Problem) dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep-konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran disekolah diharapkan menggunakan teknologi dan komunikasi seperti : computer, alat peraga atau media lainnya (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap hakekat belajar . Fungsi pemahaman guru terhadap hakekat belajar adalah supaya dalam pelaksanaan ya guru dapat mengelola dan membimbing proses pembelajaran sesuai dengan kaidah kaidah belajar serta dapat memberikan tindak lanjut dalam kegiatan belajar. Kegiatan yang paling menentukan dalam keberhasilan kurikulum adalah proses pembelajaran atau kegiatan belajar .Belajar merupakan suatu proses yang harus ditempuh oleh siswa, tetapi esensi dan hakekat harus dipahami oleh guru. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya diharapkan guru dapat membimbing dan mengelola proses pembelajaran.Sesuai dengan kaidah-kaidah belajar yang efektif. Belajar dapat dika takan sebagai proses, artinya dalam belajar akan terjadi suatu proses intelektual, fisik dan mental guna mengubah prilaku siswa. Kegiatan tersebut dapat diwujudkan dalam proses aktifitas melihat,membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan seenisnya. Semua aspek dalam diri siswa sebagai individu seperti intelektual, social emosional, dan fisik harus terlibat secara utuh sehingga pengembangan potensi, bakat dan minat siswa dapat terjadi secara maksimal. Ada empat pilar yang perlu diperhatikan dalam belajar yaitu belajar untuk mengetahui (*learnig to know*), belajar untuk berbuat (*lear ning to do*), belajar untuk hidup bersama (*lear ning to live together*), dan belajar untuk mmenjadi (*leraning to be*). Semua itu harus dapat diterap kan pada proses belajar disekolah dasar baik didalam kelas maupun di luar kelas.

Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar harus mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan media/alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu

melaksanakan penilaian, dan mampu menggunakan waktu (Departemen Pendidikan Nasional 2004 : 13).

Berdasarkan karakteristik matematika merupakan suatu ilmu yang penting dalam kehidupan bahkan dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Dari siswa, pemahaman tentang manfaat matematika dalam kehidupan sangat berperan penting. Proses belajar merupakan rangkaian kegiatan dalam belajar, esensinya adalah rangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dalam upaya mengubah perilaku yang dilakukan secara sadar melalui interaksi dengan mendesain pelajaran maupun strategi yang diterapkan guru dalam pembelajaran. Rangkaian aktivitas yang ditempuh siswa dalam belajar harus sistematis dan sistemik serta harus sesuai dengan tingkatan fase perkembangan anak.

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam mengajar matematika, aktivitas siswa dalam pembelajaran masih sangat kurang. Hasil pengamatan awal siswa kelas III SDN 19 Sungai Kunyit rata-rata aktivitas siswa hanya mencapai 24% dengan jumlah siswa 24 orang. Akibat kurangnya aktivitas siswa dalam pembelajaran, hasil belajar pun semakin kurang maksimal. Hal ini terjadi karena sebagian besar siswa kurang memperhatikan pelajaran, kalau ditanya tidak mampu menjawab dan metode yang digunakan kurang efektif. Salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang dianggap siswa kelas rendah paling sulit adalah materi operasi hitung pembagian.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan kolaborator, mengatakan bahwa siswa kelas III SDN 19 Sungai Kunyit masih belum mengerti pecahan sederhana. Ketidaktahuan siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan dikarenakan guru membahas materi terlalu cepat, metode yang digunakan kurang efektif, selain itu dalam pembelajaran materi pecahan guru belum optimal menggunakan media / alat peraga pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan diterapkan guna mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika kelas III SDN 19 Sungai Kunyit adalah menggunakan alat peraga konkret. Alat peraga konkret merupakan model dari ide-ide matematika yang selanjutnya disebut alat peraga, alat bantu pembelajaran. Alat bantu pembelajaran ini digunakan dengan maksud agar siswa dapat mengoptimalkan panca inderanya. Dalam proses pembelajaran, mereka dapat melihat, meraba, mendengarkan dan merasakan objek yang sedang dipelajari. Alat peraga adalah saluran komunikasi atau perantara yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (hardware), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (software), yang disajikan melalui peralatan tersebut. Dengan demikian, konsep media pembelajaran itu mengandung pengertian adanya peralatan dan pesan yang disampaikan dalam satu kesatuan yang utuh. Fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif

.dengan fungsi itu , media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri . Dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata. Fungsi lain yaitu untuk mempercepat proses belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran). Guru dapat lebih mengefektifkan pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran melalui penggunaan media secara optimal ,sebab media ini memiliki nilai dan manfaat yang sangat menguntungkan diantaranya nya : a) membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak , b) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar, c) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil d) memperhatikan gerak-gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Menurut Soekanto 1993 ; Alat peraga dibutuhkan karena siswa sekolah dasar masih berfikir secara real, mereka lebih mudah memahami pelajaran yang menggunakan alat peraga dari pada tanpa alat peraga. Selain itu dengan media / alat peraga penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Proses belajar menjadi lebih baik dan menarik. Pembelajaran menjadi efektif yaitu akan terjadinya komunikasi dua arah secara efektif antara guru dan siswa (Andiani Mustikasari : 2009). Media / alat peraga konkrit ini diyakini dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika.

Paul B. Diedrich membagi aktivitas belajar menjadi delapan kelompok sebagai berikut : 1) Visual activities (kegiatan-kegiatan visual), seperti membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi, 2) oral activities (kegiatan-kegiatan lisan) seperti menyatakan, merumuskan bertanya , memberi saran, mengeluarkan pendapat , mengadakan wawancara , diskusi 3) listening activities (kegiatan-kegiatan yang mendengarkan) seperti mendengarkan uraian, percakapan , diskusi,music,pidato 4) writing activities (kegiatan-kegiatan menulis) seperti menulis,cerita,karangan,laporan,angket,menyalin. 5) drawing activities(kegiatan-kegiatan menggambar) seperti menggambar, membuat grafik , peta , diagram 6) motor activities(kegiatan-kegiatan motorik) seperti melakukan percobaan membuat konstruksi memperbaiki model , bermain,berkebun,beternak 7) mental activities(kegiatan-kegiatan mental) seperti menanggapi , mengingat,memecahkan soal ,menganalisis , melihat hubungan ,mengambil keputusan 8) emotional activities (kegiatan-kegiatan emosional) seperti menaruh minat , merasa bosan, gembira,bersemangat,bergairah,berani,tenang,dan gugup.

Didalam penelitian ini , aktifitas siswa diartikan sebagai segala tindakan yang dilakukan oleh siswa ketika mengikuti pembelajaran baik itu kegiatan lisan,visual,motorik,mental maupun emosional. Didalam aktifitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa yakni menurut : Pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan

ilmu jiwa baru . Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktifitas didominasi oleh guru, sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern aktifitas didominasi oleh siswa. Jadi dengan aktifitas seperti diuraikan diatas menunjukkan bahwa aktifitas disekolah cukup kompleks dan bervariasi Jeromi S. Bruner (dalam Gatot Muhsetyo, dkk, 2008) menekankan bahwa setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa atau benda didalam pikirannya dapat dinyatakan sebagai proses belajar.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, “ Peningkatan aktivitas pembelajaran matematika dengan menggunakan alat peraga konkret kelas III SDN 19 Sungai Kunyit dengan materi mengenal pecahan sederhana”.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran matematika menggunakan alat [eraga konkret kelas III SDN 19 Sungai Kunyit. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan alat peraga konkret kelas III SDN 19 Sungai Kunyit.

Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berfikir, oleh karena itu logika adalah dasar untuk terbentuknya matematika. Logika adalah masa bayi dari matematika, sebaliknya matematika adalah masa dewasa dari logika sejalan dengan berkembangnya matematika, maka banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya mengenai matematika.

James dan James (1976) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Namun pembagian yang jelas amatlah sukar untuk dibuat, sebab cabang-cabang itu semakin bercampur. Adanya pendapat yang mengatakan bahwa matematika itu timbul karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide-ide, proses dan penalaran yang terbagi menjadi 4 bagian yang yang luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis. Jadi, matematika merupakan suatu ilmu logika dalam menemukan jawaban terhadap permasalahan dengan menggunakan pengetahuan menghitung yang diberi simbol-simbol tertentu.

Tujuan pembelajaran matematika agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 2) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 3) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Fungsi pembelajaran matematika (dalam Karsa, 2007 : 2,6) yaitu : 1) sebagai alat, 2) sebagai pola, 3) sebagai ilmu pengetahuan. Ruang lingkup pembelajaran matematika pada standar isi satuan pendidikan

SD/MI (Dalam BSNP 2006:417) meliputi aspek bilangan, geometri, dan pengukuran serta pengolahan data.

Karakteristik matematika sekolah dasar (SD) adalah matematika yang telah dipilih dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa, serta digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berfikir bagi para siswa. Ada sedikit perbedaan antara matematika sebagai ilmu dengan matematika sekolah. Perbedaan itu didalam bentuk penyajian pola pikir, keterbatasan semester dan tingkat keabstrakan (Sumardiyono, 1994 : 43 – 44).

Johnson dan Rissing (197) berpendapat bahwa matematika adalah pikir pola mengorganisasikan, pembuktian yang logic, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang difenisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide dari pada mengenai bunyi.

Menurut Heinich, dkk (dalam Sri Anitah, 2009 : 6.3) “Media merupakan alat saluran komunikasi, kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”, yang secara harfiah berarti “Perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Ahmad Rohani (1997 : 3) menyatakan bahwa, “ Media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses, komunikasi (proses belajar mengajar).

Berdasarkan definisi yang tidak dikemukakan bahwa dapat dikatakan “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima baik berupa alat-alat bantu maupun benda fisik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2005 : 3) metode deskriptif adalah proses pemecahan masalah penelitian dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian. Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan – pertimbangan bahwa peneliti akan mengungkapkan semua gejala-gejala.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Wardhani (2007 : 14). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat yang dihadapi pada saat penelitian ini dilakukan.

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu suatu metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah dari pada melihat suatu permasalahan untuk penelitian generalisasi menggunakan teknik analisis mendalam (Indeptana Lysis) yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi

kualitati yakin bahwa sifat dan masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan adalah tehnik observasi aktivitas siswa dan tehnik observasi kinerja guru. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi siswa untuk mengetahui aktivitas yang tampak setelah pembelajaran menggunakan alat peraga konkret. Selain lembar observasi siswa juga digunakan lembar observasi guru untuk mengetahui kinerja guru menggunakan alat peraga konkret. Selain lembar observasi siswa juga digunakan lembar observasi guru untuk mengetahui kinerja guru menggunakan alat peraga konkret. Lembar observasi untuk siswa dan guru mendapatkan baseline dari indikator kinerja yang akan diamati.

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Muharsimi Arikunto, 2010 : 172) Sumber data dalam penelitian ini adalah teacher and student, teacher yang dimaksud adalah guru sebagai peneliti yang dilaksanakan di kelas III SDN 19 Sungai Kunyit dan student yang dimaksud adalah siswa kelas III SDN 19 Sungai Kunyit yang berjumlah 24 siswa.

Alat pengumpul data adalah tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2010 : 193). "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan adalah tes tertulis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengamatan awal(baseline) dalam pembelajaran matematikamenunjukkan aktivitas fisik 50%, aktivitas mental 25% dan aktivitas emosional 25%, dengan rata-rata 33,3%. Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dalm pembelajaran matematika kelas3 SDN 19 Sungai kunyit pada materi pecahan sederhana dengan menggunakan alat peraga konkret dari pengamatan awal (baseline), siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa sebagai berikut a) aktivitas fisik pada pengamatan awal (baseline) 50%, siklus I 66,6% dan siklus II 95,8% terjadi peningkatan sebesar 24,2% dengan katagori baik. b) aktivitas mental pada pengamatan awal 25%, siklus I 33,3% dan siklus II 70,8% terjadi peningkatan n37,5%. c) aktivitas emosional pada pengamatan awal 25%, pada siklus I 45,8% pada siklus II meningkat 83.3% berarti terjadi peningkatan sebesar 37,5%.

Lembar pengamatan guru pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga konkret diperoleh skor total 72 dengan rata-rata pada siklus I sebesar 3 yang berkatagori baik, sedangkan pada siklus II skor total sebesar 79 dengan rata-rata 3,28 yang berkatagori baik.

Pembahasan

Dari hasil pengamatan penelitian di atas dapat diketahui bahwa peningkatan aktivitas pembelajaran matematika menggunakan alat peraga konkrit kelas 3 SDN 19 Sungai kunyit dikatakan berhasil dari siklus ke siklus.

Adapun indikator kinerja aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dilihat pada table berikut ini.

Indikator Kinerja Aktivitas Siswa

No	Indikator Kinerja	Base line	Capaian		Ket
			Siklus I	Siklus II	
1.	Aktivitas Fisik				
	a. Siswa menyimak materi yang disampaikan	12 50 %	62,5%	83,33%	
	b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pecahan	16 53,33%	53,33%	87,5%	
	c. Siswa menulis hasil kerja	10 41,66%	70,8%	95,83%	
	Rata- rata	48,33%	67,33%	87,5%	
2.	Aktivitas Mental				
	a. Siswa mengajukan pertanyaan	5 20,83%	66,66%	79,16%	
	b. Siswa menjawab pertanyaan	8 33,33%	58,33%	66,66%	
	c. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompok	7 29,16%	50%	70,8%	
	d. Siswa menyimpulkan pelajaran	9 37,7%	79,16%	75%	
	Rata- rata	40,27%	63,33%	95,33%	
3.	Aktivitas emosional				
	a. Siswa gembira dalam belajar	11 45,83%	70,85%	100%	
	b. Siswa semangat dalam belajar	6 25%	67,5%	95%	
	c. Siswa memberanikan diri menanggapi dan mengomentai dari kelompok lain	4 16,66%	45,83%	91,66%	
	Rata- rata	29,16%	45,83%	95,8%	

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas III SDN 19 Sungai Kunyit pada materi pecahan sederhana menggunakan alat peraga konkrit dengan nilai 64,37 pada siklus I meningkat menjadi 93,12 pada siklus II, maka dapat dikemukakan bahwa penggunaan alat peraga konkrit dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematik.

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil pengamatan guru pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan alat peraga konkrit di peroleh skor nilai total dengan rata-rata pada siklus I sebesar 3,97 yang berkategori baik, pada siklus II meningkat dengan rata-rata sebesar 3,62 yang berkategori baik, peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan alat peraga konkrit pada pembelajaran matematika kelas III SDN 19 Sungai Kunyit yaitu aktivitas fisik rata-rata 50% sebelum tindakan, 66,6% pada siklus I dan naik menjadi 95,8% pada siklus II berarti ada peningkatan sebesar 24,2%. Aktivitas mental rata-rata sebesar 25% sebelum pelaksanaan tindakan, 33,3% pada siklus I dan meningkat 70,8% pada siklus II, berarti ada peningkatan sebesar 37,5%. Pada aktivitas emosional sebesar 25% sebelum pelaksanaan tindakan, 45,8% pada siklus I dan meningkat 83,3% pada siklus II, berarti ada peningkatan sebesar 37,5%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti merasa perlu untuk memberikan saran yang dapat disampaikan khususnya kepada rekan-rekan guru terkait dengan keberhasilan penggunaan alat peraga konkrit dalam pembelajaran matematika kelas III SDN 19 Sungai Kunyit yaitu : 1) penggunaan alat peraga konkrit dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran 2) Kepada guru agar dapat menggunakan alat peraga konkrit yang lebih memadai khususnya pembelajaran matematika, 3) kepada guru agar dapat menggunakan alat konkrit sebagai salah satu alternatif agar aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional dalam pembelajaran meningkat, 4) penggunaan alat peraga konkrit hendaknya guru banyak melibatkan siswa dalam pembelajaran agar mereka mempunyai pengalaman belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta; Quantum Teaching, 2005). hlm 57-58.

Asep Herry Hariawan (2003) *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka. 2001), hlm. 17.

Departemen Pendidikan Nasional (2002) *Standar Kompetensi Guru Kelas SD-MI*

Drs. Sumanto, dkk, *Matematika Kelas 3 untuk SD/MI*, Klaten : CV Sahabat. 2007

Program Pendidikan D II PGSD. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Dikti, Dit.P2TK-KPT

Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 ” *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah* “ Jakarta. Depdiknas. 2006

Sardiman A.M (2004) *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Suharsimi Arikunto, Prof (2006) *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 73-74

Tabrani Rusyan, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007). hlm. 154-155

